

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

UN TORTUOSO VIAJE AL ORIGEN DE RESIDENT EVIL

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

Esperando el renacer

Este primer número "tradicional" de Revista TodoJuegos del 2016, tras el balance de la edición anterior, nos coloca de cara a una de las sagas favoritas de todo gamer amante del terror: Resident Evil de Capcom.

El estudio este mes repite la fórmula que le dio tanta alegría el año pasado, con una remasterización de



Jorge Maltrain Macho
Editor General

Resident Evil Φ que no tengo dudas que estará a la altura del original y que será un gran complemento al primer título, remasterizado hace un año.

No obstante, creo que muchos estamos esperando el renacer definitivo de la saga creada por Shinji Mikami, con un Resident Evil 7 en propiedad, que retome y los orígenes de la franquicia y modernice la fórmula, es decir, que no deje de lado la acción, pero tampoco elementos como el horror, la exploración o la resolución de puzles durante la aventura.

Equipo de Revista TodoJuegos

DIRECTOR
Rodrigo Salas

PRODUCTOR
Cristian Garretón

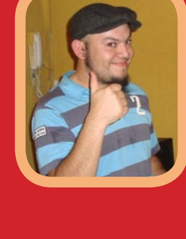
EDITOR GENERAL
Y DIAGRAMADOR
Jorge Maltrain Macho



Alejandro Abarca
#Feniadan

Caleb Hervia
#Caleta

Luis F. Puebla
#D_o_G



Pedro Jiménez
#PedroJimenez



No es, por cierto, el único caso en el que esperamos lo mismo y en eso este 2016 parece pródigo de ejemplos, siendo quizás el más importante de todos el caso de Final Fantasy, en lo personal mi saga de rol favorita... al menos durante la época dorada de la PSX original.

Este año llegará con su versión XV, que desde ya podemos anticipar que será una delicia gráfica, luego de haber podido disfrutar de su demo durante el año pasado.

No obstante, algo no nos cuajó del todo. Si bien puede ser que no pudimos desarrollar nada de historia ni, por ende, tomarle cariño a los personajes (algo básico en todos los juegos buenos de la saga), lo cierto es que su acción más cercana a los Tales que a los Final Fantasy tradicionales no nos termina por convencer del todo.

La última palabra la tendrán los fans, pero lo cierto es que el remake de Final Fantasy VII genera muchas más expectativas que la próxima entrega canónica... y eso es por algo.

El próximo mes, además, llegará Street Fighter con su quinta entrega, obligada a reconquistar a los fanáticos tras una larga espera y en medio de un resurgir del género. Otra vez será el turno de Capcom de tomar la palabra.

Y si estamos por pedir, ¿no podríamos hacerlo a la propia Capcom para que resucite como corresponde a algunas de sus múltiples y queridas franquicias? En lo personal, desde ya me anotaría por un nuevo Onimusha y, sin duda, por otro Dino Crisis. Y no creo ser el único...





Felipe Jorquera
#LdeA20



Ignacio Ramírez
#Mumei

Jorge Rodríguez
#Kekoelfreak

Rafael Inostroza
#BadSeed91



René Quezada
#Lynhänder



Todas las Ediciones en
www.blogtodojuegos.cl

Índice







El tortuoso viaje DE RESIDENT EVIL

En los últimos años, ha sido la industria la que ha llevado la bandera del survival horror. Los bestsellers del género no repuntan y la saga de Capcom ha sido una prueba de ello. ¿Podrá recuperar el sitial perdido?

René Quezada
#Lynhänder



En los albores de Playstation, allá por 1996, **Capcom** estaba interesada en desarrollar un remake del mítico **Sweet Home**, original de la primera consola de sobremesa de Nintendo y uno de los que sentaría las bases del survival horror. Con esa idea en mente, y poniendo todas sus fichas en la máquina de 32 bits de Sony, un joven y entusiasta **Shinji Mikami** se pone manos a la obra a fin de crear un producto capaz de alcanzar el legendario estatus de su genuina inspiración.

No obstante, al poco tiempo de desarrollo, y aprovechando el aluvión de ideas que Mikami y su equipo generaban, la dirección del juego cambió y tomó como objetivo algo completamente nuevo: un título de horror que estuviera ambientado en una mansión embrujada.

Al cabo, el concepto de embrujo varió en favor de los clásicos zombis, en respuesta a la fuerte decepción de Mikami al ver la película **Zombie** (1979). Buscando reivindicar el género, en una floreciente industria gamer, nacería **Resident Evil**, que marcaría las pautas que masificarían el survival horror y le otorgarían sus señas más significativas de identidad.

NACE EL HORROR

Ambientado en las montañas Arklay, en las afueras de Raccoon City, la historia sigue al equipo alfa de **S.T.A.R.S.** (Special Tactics and Rescue Services –equipo de tácticas especiales y rescate del Departamento de Policía de Raccoon, RPD–) en una misión de rescate que pronto, tras una temprana vuelta de tuerca, desemboca en un thriller donde la supervivencia de los protagonistas y su posterior escape se convierte en la prioridad absoluta.

Durante el 23 de julio de 1998, el equipo bravo de S.T.A.R.S., liderado por el subcapitán **Enrico Marini**, es enviado a investigar una serie de escalofriantes muertes, que tienen como común denominador el que todas las víctimas fueron, al parecer, comidas vivas.

No obstante, una vez que el equipo bravo, por razones desconocidas, pierde el contacto con el RPD, el equipo alfa, liderado por el capitán **Albert Wesker** es enviado para ayudar y/o rescatar a sus compañeros, además de informar la situación de las muertes en aquellas montañas.

Al llegar, encuentran el helicóptero del equipo bravo hecho pedazos, con su piloto muerto de manera



similar a las víctimas investigadas. **Joseph Frost**, supervisor de mantenimiento del equipo, investigando el lugar, es atacado y asesinado por extraños perros descarnados en presencia de **Jill Valentine** y **Chris Redfield**. Con ayuda de Wesker y **Barry Burton**, logran escapar entrando a la fuerza a una gran mansión ubicada en el corazón de las montañas, donde se desarrollará el resto del juego.

Aclamado por la crítica, Resident Evil fue responsable de una serie de pautas que luego se convertirían en paradigmas para el survival horror y como uno de los subconjuntos más importantes del género de aventura. Utilizando fondos prerrenderizados para acentuar el realismo y crear un ambiente claustrofóbico, dejando los modelos tridimensionales sólo para los personajes

y enemigos, el título se erigió como el principal bastión de Capcom en esos momentos y uno de los primeros vendeconsolas de Sony.

Implementó las primeras bases de jugabilidad para los shooters en tercera persona, la pantalla de inventario, sus limitaciones de espacio y sus añadidos utilitarios como la recarga de armas y mezcla de hierbas, además de examinación de objetos y descubrimiento de funcionalidades más específicas al analizarlos, sistema de auto-apuntado y una atmósfera única y llena de tensión.

Todo ello sumado a su mítico sistema de guardado restrictivo, con cintas de tinta y máquinas de escribir, y su sistema de intercambio de objetos en baúles ubicados en distintos escenarios. Sin embargo, lo más característico son los zombies que pululan por la mansión.

Si bien cuenta una historia común para el equipo alfa, es protagonizado por Jill y Chris, siendo Wesker y Barry, entre otros, personajes de apoyo para entender un argumento bastate complejo para los estándares consoleros de esos días. Ambos protagonistas tienen habilidades específicas y sus aventuras son independientes (definidas como escenarios), siendo la de Chris la considerada canónica por Capcom.

Jill es una maestra en infiltración, por lo que posee un ítem especial, la ganzúa, que le permite abrir cerraduras simples; además es más débil y resiste menos golpes. Por otro lado, Chris es más fuerte, pero incapaz de utilizar la ganzúa. A cambio, tiene a su disposición un mechero para encender contenido inflamable.

DE LEYENDA

El entusiasmo en el desarrollo de Resident Evil naturalmente motivó tanto a Mikami (ahora en la producción) como a la misma Capcom a desarrollar prontamente una secuela, la cual expandiría la historia del original a la ciudad aledaña de **Raccoon City**, siendo el director de este nuevo juego el popular, aunque en ese tiempo joven e inexperto **Hideki Kamiya** (creador de juegos como Devil May Cry y Bayonetta).

En **Resident Evil 2**, tras los acontecimientos vividos en Arklay, el virus T ha sido liberado al ambiente, infectando a los habitantes de Raccoon hasta que, dos meses después del primer incidente, el brote infeccioso ya ha convertido a la ciudad en un páramo lleno de ham-



brientos zombis.

Chris y Jill intentaron infructuosamente convencer al RPD de la responsabilidad de la corporación **Umbrella** en los incidentes previos, al desarrollar experimentos biológicos secretos, pero desaparecieron de la luz pública al verse sin apoyo. No obstante, **Claire Redfield**, la hermana pequeña de Chris, llega a la ciudad preocupada por él, dispuesta a encontrarlo. El juego transcurre durante el 28 de septiembre de 1998.

Claire, sin embargo, encuentra una ciudad infestada de zombies ansiosos por asesinarla. En su intento de huida, se encuentra con un policía novato del RPD llamado **Leon Kennedy**, quien, en su primer día de trabajo, también se ve obligado a huir. De esta manera, ambos tendrán que colaborar para hallar una vía segura de escape de la horrible ciudad, en un viaje que profundizará un poco acerca de las motivaciones de Umbrella Corp.

Claire y Leon descubrirán de forma independiente que el virus T corresponde a una cepa primaria y muy primitiva de un mutágeno progenitor, el cual había sido sintetizado hace décadas

por brillantes científicos y luego perfeccionado por sus alumnos gracias a los avances tecnológicos.

Resident Evil 2 es considerado por muchos como el mejor juego de la saga. Construido sobre los mismos elementos que hicieron grande a su original, la secuela supo introducir un buen número de elementos novedosos, tales como un mejoramiento significativo de las actuaciones de voz, introducción de secuencias generadas por ordenador para darle un tono más cinematográfico y dramático, y una banda sonora que, hasta hoy, se considera magistral.

Sin embargo, el avance más significativo de Resident Evil 2 fue la forma en la cual podía desarrollarse su argumento, el llamado **Zapping System**.

Siendo Claire y Leon sus protagonistas, el jugador puede elegir a uno de los personajes para llegar al final de la aventura con sus propios matices y personajes secundarios, mientras que el otro sirve de apoyo y de complemento argumental, viviendo otra perspectiva de la historia (esto se conoce como escenario A). Así, una vez terminado el juego, el jugador puede elegir jugar la aventura con el otro personaje (escenario B) para descubrir esa parte del argumento y poder apreciar la experiencia de juego de forma completa.

El desarrollo canónico del juego es Claire A y Leon B, pero la otra opción también es jugable. Esta forma de abordar la historia le otorga a Resident Evil 2 un enorme “replay value” y, honestamente, lo dota de un carácter único.





Aunque fue aclamado por la crítica, igualmente se le echaron en cara las pocas innovaciones en términos de control, manteniendo el mismo esquema, en esencia, de su predecesor, y echando en falta mejoras en el sistema de gestión de objetos. No obstante, su conjunto de elementos nuevos en términos argumentales y jugables le valieron un mayor apoyo por parte de los jugadores, siendo el título más vendido, individualmente, de la saga.

EL ÚLTIMO ESCAPE

La locura desatada por esta segunda entrega motivó aún más a Capcom a desarrollar nuevo material jugable. Con Mikami otra vez en la producción, pero sin Kamiya en la dirección, un año y medio después sale al mercado **Resident Evil 3: Nemesis**.

Durante el 28 de septiembre de 1998, con Raccoon City ya infestada por zombis, la ahora ex-miembro de S.T.A.R.S. **Jill Valentine** se ha refugiado con éxito en la desolada ciudad, esperando su oportunidad para seguir a Chris en su búsqueda de respuestas por parte de Umbrella. No obstante, su tardía iniciativa le ha hecho presa del terror debido a que su plan de huida coincide con el brote infeccioso del virus T en Raccoon City, viéndose en la necesidad de emplear todos sus conocimientos para escapar a salvo de esta pesadilla.

Sin embargo, una vez que llega a la comisaría de Raccoon City, se encontrará con **Némesis**, un poderoso mutante tipo Tyrant cuya única misión es eliminar a todos los miembros de S.T.A.R.S. que hayan sobrevivido al incidente en las monta-



ñas Arklay sucedido en el primer juego.

A partir de ese momento, la huida de Jill se transforma en una frenética persecución, donde Némesis intentará asesinarla en todo momento, teniendo que tomar la decisión de enfrentarlo o huir en varios puntos de la historia.

Resident Evil 3 es otro de los mejores juegos de la franquicia. A pesar de que es bastante continuista, introdujo algunas mejoras jugables que sirvieron de base para los títulos futuros de la saga, como el giro de 180 grados. También incorporó un sistema de creación de municiones en base al uso de pólvora y la posibilidad de esquivar los ataques mediante un timing adecuado.

No obstante, su más grande contribución fue la sensación permanente de persecución debido a Némesis, quien podía perseguir a Jill a través de diferentes escenarios, dotando a esta tercera entrega de una tensión sobrecogedora a la cual muy pocos juegos han podido aspirar.

CÓDIGO: VERÓNICA

Cuando se lanzó Resident Evil 3, la PS One ya estaba en el ocaso de su vida y otras compañías ya habían respondido al boom de los juegos de te-



rror creando otros productos igualmente destacables (como Konami, con su mítico **Silent Hill** o Squaresoft con su sobrecogedor **Parasite Eve**). Además, Dreamcast, la primera consola de la sexta generación ya estaba en el mercado y su potencia gráfica le abría nuevas rutas a los desarrolladores.

En este escenario, Capcom había comenzado el desarrollo paralelo, junto a RE3, de una cuarta entrega sin numerar, llamada **Code Veronica**, que se lanzó para la Dreamcast y fue concebida como una secuela directa de lo ocurrido en la segunda y tercera entregas (que se desarrollan de forma paralela). Es protagonizada por los hermanos Redfield (Claire, en primera instancia, y luego Chris). También se desarrolló una versión mejorada, **Code Veronica X**, un año después, donde se añaden elementos argumentales adicionales que permiten explicar de forma más concisa los acontecimientos del juego.

Claire, decidida a encontrar a su hermano, sigue la pista de Chris, yendo a parar finalmente a la sede de Umbrella ubicada en París, donde es capturada por un miembro del equipo de seguridad de la instalación. Es llevada entonces a sus instalaciones de

experimentación ubicadas en Rockfort Island, en algún lugar del Pacífico Sur.

Esta isla es propiedad de la familia Ashford, una de las líneas fundadoras de la corporación, siendo comandada por Alfred, quien profesa un amor casi obsesivo por su fallecida hermana y un odio enconado hacia su padre, uno de los creadores del virus T.

Poco después del encarcelamiento de Claire, la isla es atacada por desconocidos, quienes generan un brote de virus T con la correspondiente infección y aparición de zombis y otras armas biológicas por todo el lugar. Nuestro personaje entonces será liberado, comenzando la historia del juego.

Muchos fans creen que Code Verónica es el mejor juego de la franquicia junto a RE2. La potencia de



Dreamcast permitió a Mikami la inclusión de escenarios poligonales en tres dimensiones de gran realismo que permitían movimientos de cámara más dinámicos y sin retrasos debido a las cargas de objetos prerrenderizados.

POR LOS ORÍGENES

Capcom, influenciado fuertemente por Mikami, firmó tras la salida de Code Veronica un acuerdo de exclusividad con Nintendo para sacar al mercado tres entregas más para la franquicia: un remake del primer Resident Evil y una protosecuela del original, llamada **Resident Evil Φ (Zero)**, la cual había sido originalmente ideada para Nintendo 64, pero luego fue reimaginada desde cero para Gamecube. Además, también se incluía el desarrollo de **Resident Evil 4**.

Así, en 2002, se lanza en exclusiva para Gamecube el remake del primer Resident Evil. Rehecha desde cero con gráficos de altísimo realismo gracias al poderío del cubo de Nintendo, esta entrega gozó de los mejores gráficos de la época y de una serie de nuevos añadidos argumentales y de jugabilidad que se habían incorporado en entregas posteriores.

En el remake, se introdujo una nueva antagonista, llamado **Lisa**

Trevor, hija del arquitecto de la mansión donde se desarrolla el primer juego, que dota al título de una experiencia nueva y de aún mayor dificultad. Este remake tardó 13 años en estar disponible para otras plataformas luego de que Capcom lo publicara hace un año en PlayStation y Xbox.

En 2003 saldría Resident Evil Φ. Ambientada un día antes de los acontecimientos de Resident Evil, durante el 23 de julio de 1998, narra los eventos sufridos por el equipo bravo de S.T.A.R.S. en su investigación de los incidentes ocurridos en las montañas Arklay. **Rebecca Chambers**, médico del equipo, junto a su compañero y líder, **Enrico Marini**, comienza a explorar los bosques aledaños buscando pistas sobre las muertes acontecidas en el lugar, luego de que el helicóptero que los transportaba sufriera problemas mecánicos.



Resident Evil Φ fue bien recibido en general, aunque fue extremadamente criticado por presentar un excesivo reciclaje de elementos de jugabilidad y control de entregas anteriores.

Irónicamente, al contrario de lo que sucede hoy, que los jugadores braman por volver a los orígenes, esa misma acción le costó a la protosecuela durísimas críticas, a pesar de instaurar muchas pautas sobre la cooperación que no se habían visto en otros juegos cooperativos, como la distinción de habilidades: Billy tiene mayor resistencia a los ataques enemigos y puede mover objetos pesados, mientras que Rebecca resiste menos y puede mezclar hierbas y químicos.

SE VA MIKAMI

Resident Evil 4 fue el proyecto más grande del acuerdo de exclusividad de Capcom con Nintendo. Sin embargo, la desarrolladora japonesa pasaba por problemas financieros importantes, forzando a Capcom a remover las condiciones de exclusividad de varios proyectos en desarrollo y presionados además por los usuarios de PlayStation 2 que exi-

gían que RE4 apareciera en la consola.

Finalmente, la cuarta entrega se confirmó como multiplataforma, estando lista para PS2 no antes de 9 meses después de su salida en Gamecube. Mikami, molesto por la situación, se apartó del desarrollo y renunció a la saga que lo hizo leyenda.

Resident Evil 4 pasó por una serie de altibajos en su desarrollo debido a sus cambios de dirección. En primera instancia, fue sólo supervisado por Mikami y dirigido por Kamiya, ambientado con fondos góticos.

Sin embargo, Mikami convenció al equipo de desarrollo que estas ideas se alejaban demasiado de los pilares de la serie, dejando estos elementos como un conjunto que daría paso a otro juego que se convertiría en referente, **Devil May Cry**, y dejó en la dirección a **Hiroshi Shibata**, quien intentó crear un videojuego protagonizado por Leon Kennedy quien, infectado por el virus progenitor, debía infiltrarse en unas instalaciones europeas de Umbrella enfrentándose a los clásicos zombies y a entidades paranormales.

Sin embargo, esta idea fue descartada por seguir tomando como base elementos considerados ya obsoletos. Así, Mikami decide reinventar la serie, toma las riendas del título y desarrolla la versión de RE4 que actualmente conocemos.



El título se ambienta en Europa, seis años después de la destrucción de Raccoon City, en alguna localidad rural de España, seguida de una isla localizada también cerca del Mediterráneo. Leon es ahora un agente especializado del gobierno americano y es encargado por sus superiores para rescatar a la hija del Presidente de los Estados Unidos, **Ashley Graham**, aparentemente cautiva en una villa rural española.

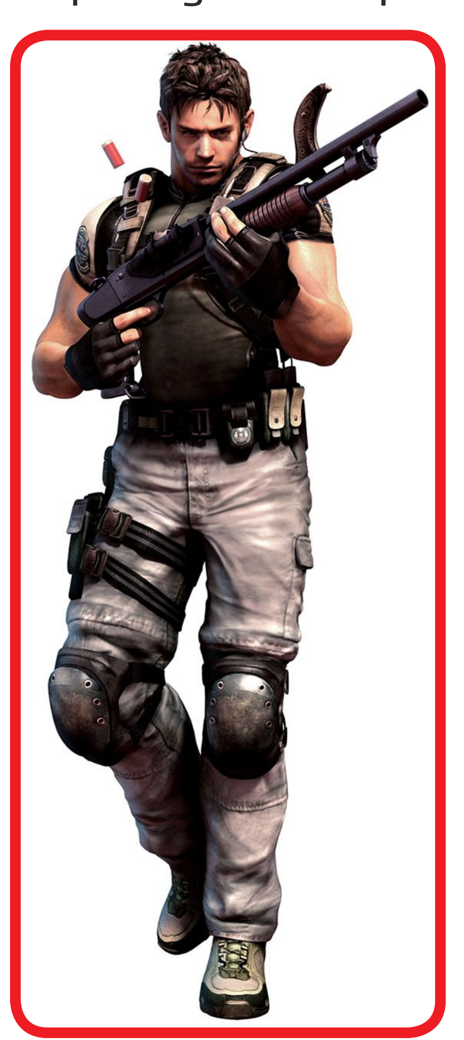
Resident Evil 4 fue aclamado debido a su magistral diseño de niveles y jugabilidad mejorada, con cámara dinámica y totalmente libre que incentivaba la perspectiva

del jugador frente a los hechos que se sucedían en pantalla, dejando en el olvido la jugabilidad ortopédica de sus antecesores en favor de un esquema de shooter en primera persona a toda regla. Además, conservaba algunas señas de identidad como el uso de las máquinas de escribir para guardar partida.

A pesar de ello, fue objeto de fuertes críticas por parte de algunos jugadores debido a que era un título extremadamente accesible. Con una dificultad muy por debajo de sus predecesores y mejor accesibilidad, era una aventura mucho más larga que un Resident Evil clásico, pero de fácil solución, sin puzles y casi nula dificultad. No obstante, su excelso diseño de niveles y su novedosa estructura le valieron ser el título mejor criticado de la franquicia y el único que puede ser considerado como Juego del Año absoluto en su tiempo (2005).

LA DECADENCIA

Tras la partida de Mikami, **Jun Takeuchi** tomó las riendas de la dirección de la franquicia a fin de desarrollar la quinta entrega de la saga para las consolas de séptima generación (PS3 y XBOX 360). Lanzado a inicios de 2009, **Resident Evil 5** estaba protagonizado por



Chris Redfield y una nueva compañera, **Sheva Alomar**. Además, paralelamente se desarrollaron proyectos on-rails para Nintento Wii denominados **Umbrella Chronicles** y **Darkside Chronicles**, además de un spin off titulado **Revelations**, donde se cuenta lo sucedido luego de la caída de Umbrella, a partir de 2003. Tres años después de la quinta entrega, se lanzó al mercado **Resident Evil 6**, la última entrega numerada de la saga.

Mientras la quinta entrega fue duramente criticada por utilizar exactamente el mismo sistema de control que su predecesor, tuvo como baza un modo cooperativo opcional, que Capcom decidió profundizar para el sexto título.

Así, RE6 está protagonizada por 7 personajes, divididos en

parejas a excepción de uno, **Ada Wong**, a través de cuatro campañas distintas. Esto da un replay value significativo y permite obtener diferentes experiencias de juego dependiendo de la campaña a jugar.

No obstante, el juego fue duramente criticado por seguir con una jugabilidad errática y por reciclar absolutamente todo lo utilizado en entregas pasadas, prescindiendo de elementos nuevos y dejando experiencias polarizantes entre sus campañas y capítulos, inclusive.

EL FUTURO

Con las cartas ya echadas, es claro que la dirección que más prefiere Capcom para Resident Evil es la accesibilidad implementada desde RE4. Así, es razonable suponer que un futuro **Resident Evil 7** seguirá esas mismas pautas, estando los **Revelations** disponibles para la experimentación de fórmulas nuevas con más reminiscencias de las entregas clásicas.

Aun así, es justo preguntarse... **¿es Resident Evil una saga de acción más que de horror?** Finalmente, siempre vemos el mundo tras la mira de un arma, pudiéndose conjeturar que la acción siempre fue el foco principal detítulo fue la saga a diferencia de otras franquicias.

Quizás hoy seamos más difíciles de contentar por apegarnos al pasado, pero ahora que está por salir remasterizado para consolas de nueva generación Resident Evil Φ recordemos que ese fue criticado por tener los mismos elementos que ahora pedimos a gritos. ¿Quién tiene la culpa entonces? Decídanlo ustedes mismos...





LOS EXCLUSIVOS DEL 2016 PARA PS4

Luego de dos años algo lentos en términos de títulos exclusivos, este 2016 parece ser el del despegue definitivo de la consola que, de momento, lidera las ventas a nivel mundial. Juegos para todos los gustos y de todos los sabores.

Jorge Maltrain M.
#MALTRAIN

Lejos de lo que pudiera pensarse, los títulos exclusivos (entiéndase por éstos los que no saldrán en consolas de Xbox o Nintendo) de PlayStation 4 ya son bastantes. Sólo el año pasado podemos mencionar a títulos como **Bloodborne**, **Until Dawn**, **Disgaea 5** o **Tales of Zestiria**.

Han sido pocos, no obstante, los juegos realizados por los propios estudios de Sony y que no son exclusivos por su ascendencia japonesa. De allí, quizás, la sensación general de que PS4, pese a ser la consola dominante en ventas, no ha respondido como debiera en términos de exclusivos.

Una sensación que debería cambiar este año, donde a los juegos de origen japonés e independientes, se sumarán títulos largamente esperados por los fanáticos de la negra de Sony. Por eso, en este ránking, haremos un listado de los diez títulos que, a nuestro juicio, harán brillar (salvo algún retraso de última hora) durante este prometedor 2016.



PERSONA 5

El éxito del brillante Persona 4 en su edición de PS Vita fue la catapulta para que muchos nos acercáramos por primera vez a esta saga de rol que mezcla los típicos y anhelados combates por turnos con relaciones sociales que impactan directamente en el desempeño de tu equipo.
Basta decir que la expectativa de cara a este juego es tanta que Square-Enix preguntó en redes sociales si compraríamos Final Fantasy XV o Persona 5 en caso de salir al mismo tiempo... y no quedaron nada felices con las respuestas de los usuarios.
Persona 5 apostará a la misma fórmula de una historia de corte juvenil y combates en mazmorras, aunque esperamos ansiosos para saber si irá por un entorno más oscuro, como en P3, o sumará más humor, como en P4.



UNCHARTED 4

La última aventura de Nathan Drake es la gran carta de Sony este año. Y no es para menos considerando lo bien que trabaja Naughty Dog. Un título de aventuras que promete gráficos de punta, plataformas y acción.



THE LAST GUARDIAN

Muchas veces pareció que este juego se quedaría en una gran idea inconclusa, pero lo cierto es que este año al fin veremos al sucesor espiritual de ICO y Shadow of the Colossus. Desde ya podemos anticipar que será un carrusel de emociones.



NO MAN'S SKY

Uno de los títulos que genera más expectativas por la inmensidad del universo que nos han propuesto sus jóvenes desarrolladores. Un juego que promete darnos vía libre para explorar, colonizar y descubrir planetas y formas de vida.



HORIZON: ZERO DAWN

Lo nuevo de Guerrilla, que deja por ahora la saga Killzone para centrarse en una épica aventura de rol y acción en un mundo post apocalíptico, donde la humanidad tendrá que sobrevivir entre gigantescas bestias mecanizadas.



STREET FIGHTER V

El rey de los juegos de peleas regresa con una nueva entrega que la gente de Capcom ha ido puliendo a través de varias betas, que no siempre han resultado como debieran. Esperamos que eso les haya servido y que el juego esté a la altura.



THE WITNESS

Fue uno de los primeros juegos anunciados para PS4 y desde entonces lo esperamos ansiosos. No en vano es lo nuevo de Jonathan Blow, el creador del fantástico Braid. El juego está por salir y promete poner a prueba nuestra inteligencia.



NIER: AUTOMATA

El original NieR era un juego de rol con muy buenas ideas, que hoy cuesta mucho encontrar en el mercado. Esta continuación, a cargo de los creadores de Bayonetta y Vanquish, promete acción frenética al estilo de los títulos de Platinum.



GRAVITY RUSH 2

Está por salir la versión remasterizada del título original de PS Vita, esta vez para PS4, para que quienes no lo jugaron en la portátil puedan disfrutar de esta excelente aventura, que en esta segunda entrega promete aún más acción.



GT SPORT

Gran Turismo tiene una gran competencia en el género de las carreras, pero esperamos que pulan la fórmula en este juego enfocado totalmente en las competencias online, que es una de las grandes bazas de títulos como Project Cars.





The Witness

¿UNA NUEVA JOYA?

Jonathan Blow, el creador del fantástico Braid, espera volver a sorprendernos con su talento, esta vez con un juego de puzles en primera persona que promete no sólo poner a prueba tu inteligencia... sino desarrollarla.

Caleb Hervia
#Caleta

Antes de comenzar, debo ser honesto. La primera vez que me topé con un video de lo que sería **The Witness**, no me sentí atraído en lo más mínimo. Es más pensé "qué chafa más grande". Obviamente, me estaba guiando sólo por la portada del libro y no por su interior (si saben a lo que me refiero).

Sin embargo, después vi quién era el creador, y entonces mi prejuicio sobre el juego se fue literalmente a las pailas. Y es que **Jonathan Blow**, creador del maravilloso y tremendo **Braid** (que, por si no lo conocen, sigue siendo el juego con la mejor evaluación en el mercado de Xbox Live Arcade), quien nos entrega ahora a otro de sus hijos indies.

Esto es algo que inmediatamente le da un plus al título, ya que este calvo desarrollador es reconocido por su espectacular y pulcro trabajo, del que hizo gala en un Braid que recibió una crítica estupenda de todos los medios y jugadores, gracias a su jugabilidad, diseño artístico y espectacular banda sonora a manos de Jami Sieber, Shira Kammen y Cheryl Ann Fulton.

Podemos decir que The Witness, un título que tiene su inspiración en el magnífico **Myst** de 1993, sale mucho después de lo esperado, ya que fue comentado por primera vez en el año 2009 y supuestamente para Xbox 360 y PlayStation 3, sin embargo Blow decidió saltarse la generación hasta tener un motor gráfico más potente.

¿Pero por qué el título sólo saldrá en PC y en PlayStation 4 siendo que Braid fue un éxito en las plataformas de Xbox? La respuesta pasa por las políticas de Microsoft hacia los juegos independientes, según apuntó el propio creativo.

"Por un tiempo, creí que podría hacer un port del juego para PS3 y 360, pero en la medida que lo ambicioso del juego iba en aumento, me di cuenta que una versión para esas consolas sería débil", explicó.

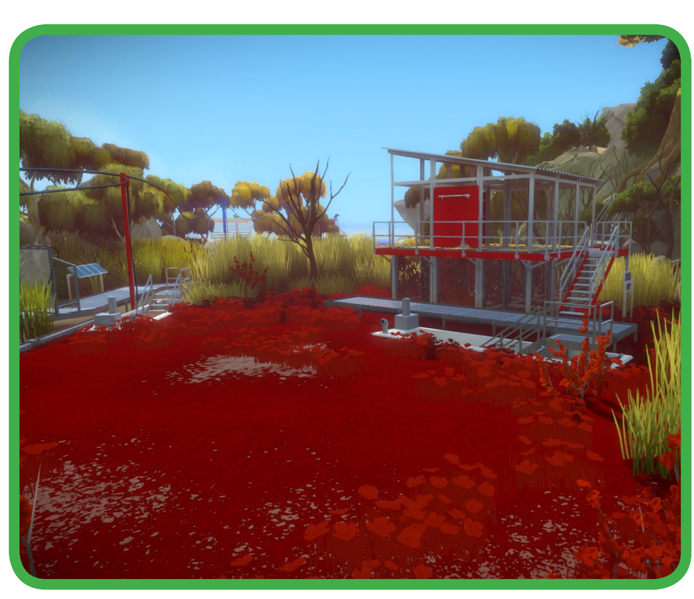
En ese momento, decidió tomar el toro por las astas y le escribió tanto a Sony como a Microsoft, pidiéndoles que, si tenían planes para una nueva consola, le hicieran saber las características de ésta para comenzar a trabajar pensando en ella.

¿El resultado? Que no sólo Sony le abrió las puertas de inmediato, sino que lo invitó a ser uno de los primeros títulos anunciados en aquella primera con-









ferencia, en febrero de 2013, donde Blow quedó maravillado por el interés hacia su juego, que fue presentado con la misma pompa que los AAA.

¿Y cuál fue, por su parte, la respuesta de Microsoft a esta misma petición? Un poco acogedor email en que le señalaban que "no tenemos una política que permita hacer que algo así ocurra para un desarrollador independiente".

Es cierto que, desde entonces, la salida del nefasto **Don Mattrick** y la llegada de **Phil Spencer** han mejorado la relación con los indies, pero a Xbox le siguen penando los errores de la primera época. Ahora bien, ¿se puede descartar un acercamiento? Para nada, así que los dueños de Xbox One a cruzar los dedos.

Ahora bien, centrándonos ya en el juego, lo que podemos apreciar, es que nos enfrentamos ante un título que nos invita a la exploración a través de la resolución de puzles. De esta manera, podremos ir descubriendo nuevos lugares de la isla a

medida que los vayamos descifrando.

A diferencia de su hermano mayor, ya no nos encontramos en un mundo de plataformas 2D, sino que nos situamos en un espacio abierto en una isla que nos permite movernos en tres dimensiones.

Algo muy interesante que veremos en The Witness, está relacionado con su banda sonora, ya que ésta no existirá como tal.

No nos encontraremos con grandes melodías ni canciones que refuercen emocionalmente alguna parte del juego, al contrario, la apuesta es poder prescindir de la música y jugársela por sonidos ambientales naturales.

Blow comenta que una de las cosas que se busca generar en el jugador es la sensación de soledad absoluta en un lugar totalmente deshabitado.

Otra de las cosas que se han logrado averiguar del juego (ya que a pesar de que su inminente salida hay lo rodea mucho hermetismo), es que contará con **más de 600**









puzles para poder resolver, los que llevarían en promedio a una jugabilidad de 70 horas. Un gran cambio respecto a Braid, cuya corta duración era de lo poco que se le podía reprochar.

En torno a los puzles, el equipo ha dicho que sólo el 1% de los jugadores debería completarlos todos sin ayuda, ya que hay algunos que tienen una alta complejidad y **sólo personas superdotadas podrían finalizar el juego en un 100%** (desafío aceptado, ¿o no?).

Al respecto, Blow indica que algo que lo "irrita" mucho es que "a algunos diseñadores de puzles les gusta crearlos con el fin de que, tras dejar a los jugadores sin espacio para seguir adelante, éstos sean capaces de resolverlos y sentirse realmente inteligentes, cuando era todo parte del diseño".

Por eso, "parte de la idea detrás de The Witness es que los puzles no sea arbitrarios. Hay ideas reales detrás de cada uno de ellos. Cuando resuelvas un puzle, verás claramente una relación que ocurre en la realidad, el espacio, el tiempo o algo así".

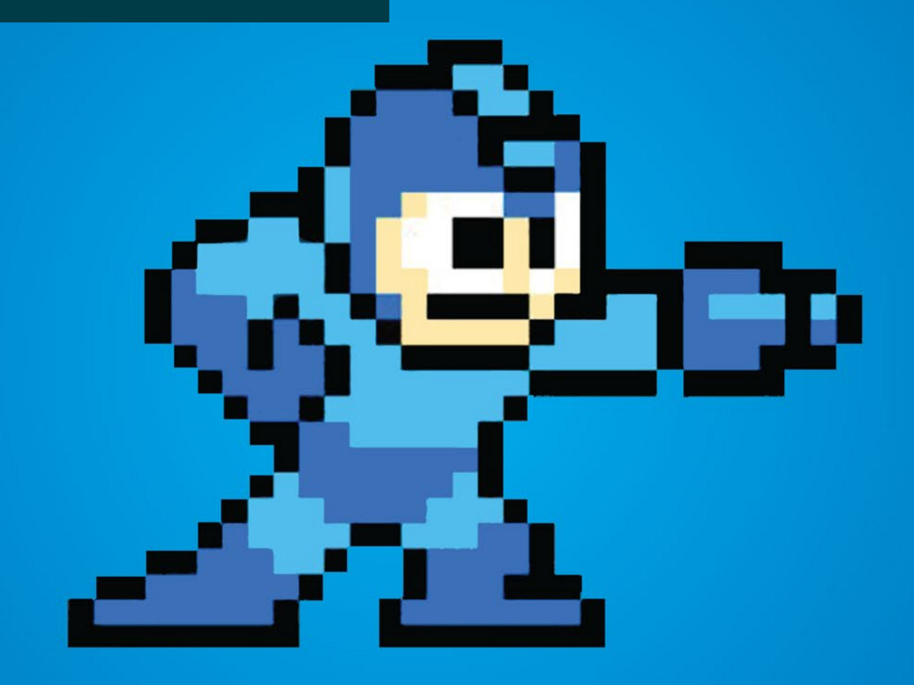
"Y verán, claramente, cómo la resolución de un puzle se relaciona con la situación en que están. El jugador entenderá realmente de qué va todo y no es que se siente inteligente, sino que será inteligente. No lo estaré engañando para que se sienta así, sino sólo dejándole ejercitar su inteligencia".

Podemos decir que lo que busca el juego con su sistema de puzles y su visualización en primera persona (algo no habitual en este tipo de juegos) es que nos sumerjamos en el amplio mundo que nos rodeará y que podamos agudizar nuestros sentidos para ir descubriendo en cada detalle pistas que contribuyan para resolver cada uno de los paneles que tiene cada puzle de la isla.

La meta es ambiciosa, pero si cumple con lo prometido parece claro que estaremos ante uno de los grandes títulos no sólo del año, sino que de esta nueva generación.

El juego se lanzará este martes 26 para PC y PlayStation 4, por ahora sólo en formato digital, así que ya pueden comenzar a cargar sus billeteras en Steam o en la tienda digital de Sony.

Ahora bien, si son más pacientes, el propio Jonathan Blow admitió que "ya estamos en conversaciones para lanzar una edición física del juego" y es "bastante probable" que salga en una fecha muy cercana.



BOMBARDERO AZUL

La creación de Keiji Inafune pronto verá un relanzamiento en las consolas actuales y, a 28 años de su salida original, repasamos la historia del título que lo inició todo.

Luis F. Puebla
#D_o_G

En febrero, la compañía japonesa **Capcom** lanzará la "colección" recopilatoria **Mega Man Legacy Collection** en consolas de nueva generación. Dejo la palabra colección entre comillas porque realmente le queda bastante grande a una compilación, a todas luces, incompleta. Pero con esta crítica me estoy alejando completamente del tema central, pues cuando me planteé escribir esta no pude pensar en otro personaje más entrañable que **Mega Man** y con una revisión a la historia del juego que inició la leyenda.

El universo en que se desarrolla la serie original nos sitúa en

un año sin identificar a comienzos del siglo veintiuno, míticamente señalado como 200X.

Thomas Light y **Albert W. Wily** son dos científicos con doctorados en el campo de la electrónica. Con sus conocimientos, el primero forma un laboratorio con la idea de utilizar la tecnología para el servicio de la humanidad y, con este fin, crea varios robots exitosamente.

Pero su deseo era crear un robot de aspecto humano y que además fuera inteligente. Así crea a su primer robot humanoide, **Proto Man**, al cual le fue instalada además una inteligencia artificial como nunca se había visto.

Y debido a esta IA es que tenía un fuerte sentido de la independencia, que lo hacía actuar casi como un ser humano real.

Sin embargo, tenía una falla: su generador de energía era defectuoso y cuando Dr. Light intenta repararlo, Proto Man huye del laboratorio creyendo erróneamente que intentarían modificarlo para quitarle su individualidad.

Tras este incidente, Dr. Light se embarca en un nuevo proyecto. Esta vez crea a dos robots humanoides, a los que bautiza como **Rock** y **Roll**, que trabajarían en conjunto. El primero se convertiría en el asistente del laboratorio de Dr. Light, mientras que el segundo se encargaría de las tareas domésticas de la casa.



Considerados como un éxito, Dr. Light comienza la construcción de 6 robots más, los que ayudarían en el área industrial: **Cut Man**, **Gust Man**, **Ice Man**, **Bomb Man**, **Fire Man** y **Elec Man**.

Tiempo después, con todos los avances logrados en el campo de la robótica, Dr. Light es galardonado con un premio Nobel.

Esto fue suficiente para que Dr. Wily perdiera la cordura, luego de años guardando rencor contra su colega al estar viviendo a la sombra de sus logros. Toma conciencia del potencial de la inteligencia artificial de los robots y que podía ser utilizada en otros ámbitos, no necesariamente buenos. Es así como roba a los seis robots industriales de Dr. Light y los

reprograma con fines maquiavélicos. Sin embargo, ignora tanto a Rock como a Roll, pensando que sus habilidades no servirían para sus planes.

Dr. Light no tarda en darse cuenta de que Dr. Wily está tras el robo de sus creaciones. Su temor es el gran poder que adquiere Wily con su nuevo ejército de robots, los cuales ni la policía ni las fuerzas armadas están preparadas para detener.

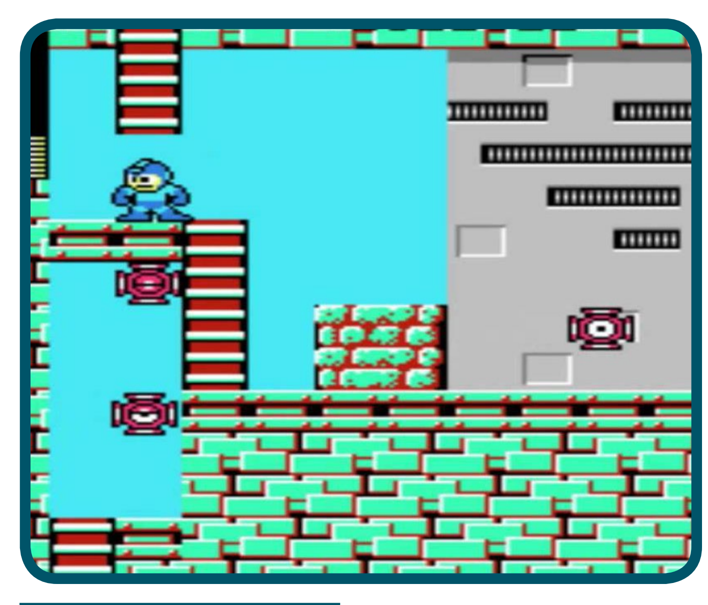
Rock, quien tiene un fuerte sentido de la justicia, se ofrece voluntariamente para ser convertido en un robot de combate y hacer frente a las creaciones fuera de control de su padre. Dr. Light, al inicio renuente a esta idea, finalmente accede.

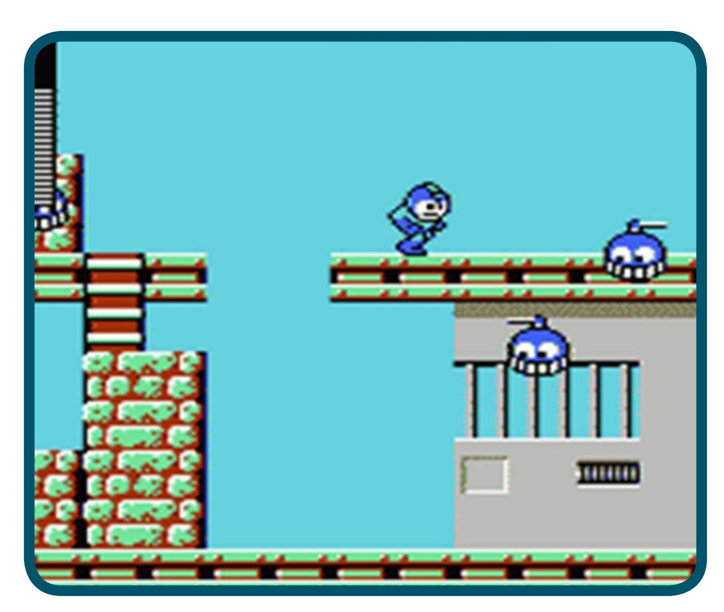
Equipado con una armadura de titanio cerámico y el cañón conocido como Mega Buster, **Rock pasa a convertirse en Mega Man (Rock Man en Japón)** quien se enfrentará a Dr. Wily y sus planes de conquistar el mundo.

Uno a uno, Mega Man va venciendo a los seis Robot Masters y, con la información recolectada en sus batallas, da con el paradero de Dr. Wily, quien se encontraba en una planta de fabricación de robots ubicada en el océano pacífico. Contra todos sus pronósticos, Wily se verá forzado a usar la **Wily Machine Nº1**, que tiene como único objetivo la destrucción de Mega Man.

Luego de una ardua lucha, el científico loco es finalmente derrotado e, hincado de rodillas, implorará perdón. Tras destruir la planta y con la amenaza de Dr. Wily finalizada, la paz mundial es restaurada y Mega Man vuelve a casa con Dr. Light y Roll.

El juego original fue lanzado para la Famicon/NES en diciembre



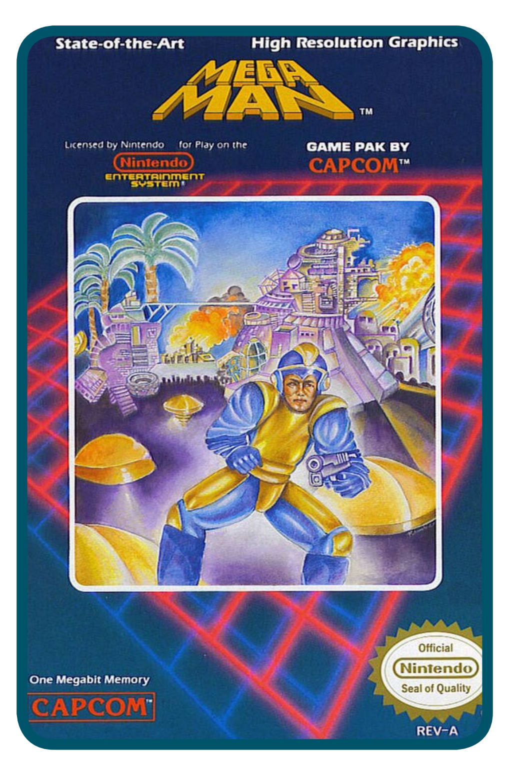


de 1987 y sirvió para que Capcom, que ya tenía un éxito considerable en el mercado de los arcade, pudiera penetrar en el de las consolas caseras con un título original.

El equipo detrás del juego fue de sólo seis personas, todos nuevos talentos en la compañía. Entre ellos destacaba la presencia de Inafune, un joven artista quien sólo había trabajado en la primera entrega de **Street Fighter**.

Hoy conocido como **"el padre de Mega Man"**, Inafune creó el logo, el arte de portada y todos los sprites gráficos de los personajes. Según ha dicho, dado a que el equipo era tan pequeño, no había especializaciones, por lo tanto debían trabajar haciendo de todo y de allí su presencia en casi cada aspecto del juego.

Como anécdota, la



versión americana de Mega Man cuenta con el "honor" de tener **una de las portadas más horribles en la historia de los videojuegos**, gracias a Capcom USA.

Se dice que el equipo encargado de la localización sólo dispuso de 24 horas para crear la portada y con tan reducido tiempo de entrega, el artista detrás del ahora infame arte tuvo que realizar su creación sin ningún tipo de retroalimentación visual o haber visto el juego, por lo que terminó dibujando a un hombre adulto en un ajustado traje azul y amarillo, sosteniendo una pistola en vez de tener un cañón en su brazo, rodeado de elementos que no existen en el juego original.

La ilustración fue creada en 6 horas, y bajo el control de Capcom USA, que pensó que el diseño original del personaje era demasiado tierno y no sería del gusto del público estadounidense. La misma razón se usó para cambiar el nombre de Rockman a Mega Man, pues era un título más occidentalizado.

Pese a no ser un éxito de ventas, superó las expectativas de Capcom, que dio luz verde al equipo para desarrollar su secuela. **Mega Man 2**, al contrario del original, fue un éxito rotundo en todo el mundo y sirvió para cimentar el camino a la fama del bombardero azul.



THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

Una película tan mala,

QUE RESULTA BUENA

El nuevo juego del estudio chileno ACE Team trata sobre un film de escaso presupuesto en los 50, donde un trío de héroes debe liberar a un planeta de la tiranía.

Pedro Jiménez
#PedroJimenez

Para entender este juego, lo primero es entender de qué trata la película **The Deadly Tower of Monsters**. Todo comienza cuando el famoso explorador intergaláctico **Dick Starspeed** sufre un desperfecto mientras pilotea su cohete espacial y debe aterrizar forzosamente en el misterioso planeta **Gravonia**. Al ver que la nave no funcionaba y que su compañero **Robot** ya no está, decide salir a recorrer el lugar encontrando monstruos, dinosaurios y extraños seres.

Durante su recorrido por el planeta, Dick pelea con un grupo de hombres simios y conoce a **Scarlet Nova**, hija del tirano gobernante de Gravonia, llamado **El Emperador**. La mujer le cuenta las atrocidades realizadas por su padre y le pide que la ayude a devolver la paz a ese lugar y como Dick nunca le dice que no a un enfrentamiento –y tampoco a una bella rubia– acepta.

Tras encontrar a Robot, este trío de héroes se embarca en la misión de liberar a Gravonia de la esclavitud y devolver el orden. Pero para poder lograrlo deberán subir 'la peligrosa torre de monstruos' que le da nombre al juego.

Con esta introducción, el nuevo videojuego desarrollado por los chilenos de **ACE Team** busca sorprender con humor y creatividad a los usuarios de PlayStation 4 y PC, apostando por un juego inspirado en las películas del "Cine B", conocidas por sus malos efectos especiales, pésimas actuaciones y extrañas historias.

The Deadly Tower of Monsters transcurre en un mundo abierto donde comienzas

JONATHAN DIGBY es Dick Starspeed



Este reconocido explorador espacial y piloto de la nave Intrepid-01 es el protagonista de la historia. Todo comienza mientras atravesaba la órbita de Gravonia y su nave sufre un problema que lo obliga a aterrizar en este desconocido planeta lleno de seres extraños. Starspeed deberá ver la manera de escapar de ese lugar mientras recupera su equipamiento y a su compañero de tripulación.

usando a Dick y en la medida que avances irás desbloqueando a los otros personajes. Éstos pueden ser intercambiados en unos módulos especiales y cada uno tiene características propias y poderes especiales que te servirán para superar partes del juego.

Según nos explicaron desde ACE Team, **aquí no hay niveles o escenarios**. Los jugadores pueden moverse libremente por el mapa y todo transcurre en un solo entorno interconectado, donde la torre es la parte más importante.

Durante gran parte del juego estarás escalando, llegando a una altura donde saldrás de la atmósfera y podrás ver el planeta hacia abajo, pero cuidado, que un paso en falso te puede hacer caer y regresar al primer piso. Incluso, si caes desde muy alto puedes, estar largos minutos descendiendo en caída libre.

Desde el estudio chileno comentan que recorrer todo el mapa puede tardar unas cinco horas, **pero existe mucho material secreto y "huevos de pascuas" que te demandarán mucho tiempo de juego**.

Una característica interesante en The Deadly Tower of



GREG MEADOWS es El Emperador



Es el gobernador de Gravonia y sus habitantes. Ni siquiera su propia hija entiende por qué mantiene esclavizadas a las personas y monstruos de ese lugar, haciendo necesario que los héroes de esta historia busquen restablecer el orden y paz. Sentado en la comodidad de su trono, en la cima de la torre, este perverso personaje decide a quien destruir sin misericordia si amenaza su régimen totalitario.

Monsters es su jugabilidad, ya que varía según el ángulo que tenga la cámara en cada escenario. Así, puedes manejar personajes desde el aire, de forma lineal o explorar de forma libre.

Usando poderes especiales o distintas armas, como látigos, pistolas lásers o espadas de cristal (las que pueden ser mejoradas recogiendo ítemes durante la historia), deberás enfrentarte a más de 50 tipos de monstruos que incluyen simios, robots, hormigas mutantes, dinosaurios, mechacamaleones o pájaros-cangrejos, por nombrar algunos.

Por último, el juego tiene múltiples sistemas de teletransportación que te ayudarán a subir los pisos de la torre. Esto busca incentivar que los jugadores se atrevan a saltar desde la altura y explorar Gravonia.

UN CLÁSICO

El filme The Deadly Tower of Monsters pertenece al "Cine B", un formato muy popular en los años 50 y 60, que hoy es conocido por sus pésimos efectos especiales, mala calidad general y el hecho de experimentar con historias y temas extraños.

En esta película, el director **Dan Smith** tuvo que aprovechar un limitado presupuesto y hacer lo posible con los pobres recursos para convertir esta obra en un clásico de todos los tiempos.

Por ejemplo, el protagonista es un actor desconocido; la escenografía de los escenarios está hecha con cosas de utilería como árboles de plástico; se pueden ver hilos que mueven a las naves espaciales para que pareciera que están volando o, incluso, se puede notar que los enemigos son

LUDWIG FUCHS es Dr. Peculiar



Mano derecha del Emperador y talentoso científico, es el responsable de crear los monstruos y creaturas que están en Gravonia. Por sus conocimientos, es considerada una de las mentes más peligrosas y retorcidas del universo, capaz de realizar experimentos con lo que se cruce en su camino. Cuenta con la confianza del Emperador para poder hacer sus invenciones sin supervisión.

personas disfrazadas debido a los cierres de los disfraces.

Otros “ahorros de dinero” estuvieron en el uso de tecnología, ya que el director decidió no usar computadores e hizo todo de forma “artística”.

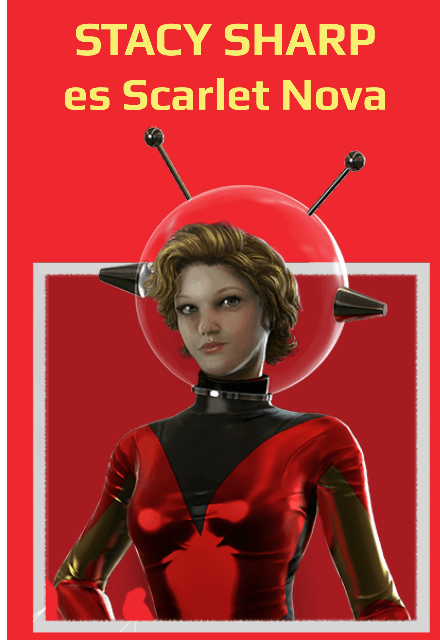
Los efectos especiales, explosiones y sonidos se sienten amateurs, pero donde más llama la atención la precariedad del presupuesto es en el uso de la técnica de animación “stop motion”, que trata de mover objetos estáticos al montar imágenes cuadro por cuadro. Este recurso se usa para animar juguetes o figuras de plasticina y, en este caso, se aplicó en los monstruos y dinosaurios, consiguiendo que éstos se muevan de forma graciosa, extraña y poco fluida.

Una cosa entretenida es que durante el juego, el director de la película Dan Smith será una voz en off que irá relatando anécdotas de la filmación, así como los errores de edición o las historias de los personajes.

El juego estará disponible a partir de este martes 19, en formato digital para PC y PS4. El título está hablado en inglés, pero obviamente tiene la opción de utilizar subtítulos en español.



STACY SHARP es Scarlet Nova



Esta hermosa rubia es la hija del Emperador y está convencida de que no quiere seguir los pasos de su malévolo padre. Por eso, no duda en aliarse con Dick, tras salvarlo de morir y explicarle las atrocidades que ocurren en Gravonia. Juntos, entonces, deciden ir a la cima de la torre para combatir a este tirano como compañeros, aunque eso signifique que deba enfrentar a su propio padre.



El universo sin fin

DE FINAL FANTASY

Con varios títulos anunciados para diversas plataformas en los próximos años, la saga de Square-Enix busca seguir dando que hablar con sus spin offs, partiendo por Final Fantasy: Explorers, que saldrá este mes para la 3DS.

Alejandro Abarca Apablaza
#Feniadan



Final Fantasy es una prestigiosa saga de rol que vio sus orígenes en el lejano 1987, cuando **Squaresoft** nos sorprendió con su primer título, que marcó un hito en el género. Nadie podría prever que casi tres décadas después continuaría en pie y con un alto número de entregas a cuestas.

Dentro de este vasto universo, se lucen por cierto sus títulos principales, sumando nada menos que 15 entregas numeradas, sin contar las continuaciones, siendo Final Fantasy XV el último en sumarse a la lista y con fecha de salida para este año.

No obstante, la saga ha ido más allá de sus títulos canónicos, pues tanto para bien como para mal, el estudio **Square-Enix** ha aprovechado el tirón de la marca para desarrolar un sinnúmero de spin offs, con resultados muy dispares en estos años.

EL AUGE...

Uno de los primeros que vio la luz fue **Final Fantasy: Mystic Quest**, que se lanzó enfocado en los jugadores occidentales. Se definía como un RPG para principiantes, que si bien mantiene la estética de la saga, buscando aprovechar el boom de la franquicia en Japón, eliminaba algunas características como las batallas aleatorias o el sistema de grupo, para hacerlo fácil y asequible. Es más, para diferenciarlo, cuando llego a tierras niponas se renombró como **Final Fantasy USA: Mystic Quest**.

Ya con este primer título se podía apreciar el interés de querer explotar al máximo a la gallina de los huevos de oro, usando una marca que ya tenía un prestigio. Esto si bien nos dejó algunos interesantes títulos, que permitieron atraer a nuevos usuarios, también ofreció bodrios que eran una verdadera desgracia.

Dentro de la gran cantidad de spin offs que han salido a la fecha y de los que podríamos hablar, hay algunas sub sagas que al margen de la franquicia se han forjado su propio nombre, como la serie **Chocobo**. Estos simpáticos animales han tenido un gran número de títulos dedicados entre Playstation y Nintendo, desde juegos de carrera hasta de cartas.

También se puede destacar el brillante **Final Fantasy: Tactics**, un RPG táctico que buscaba ampliar su gama de fanáticos hacia el mundo de la estrategia, ya no sólo importando las habilidades para atacar, sino que también el cómo posicionar a





nuestros personajes en el escenario.

Otra que ha dado que hablar es **Final Fantasy: Crystal Chronicles**, que marcó la vuelta de la marca a Nintendo tras varios años, retomándose una de las historias clásicas de la franquicia, pues vuelven los cristales de poder.

Este regreso a la gran N vino acompañada de algunos cambios, como el optar porque las batallas sean en tiempo real, además de una orientación hacia el multijugador cooperativo de hasta cuatro jugadores.

Por contrapartida, es común también no sólo crear nuevos títulos, sino que el jugar con la nostalgia del espectador. Es cosa de ver cómo la industria fílmica el año pasado se llenó de billetes con el regreso de sagas como Mad Max, Star Wars o Jurassic Park.

En este sentido, los videojuegos igualmente hacen uso de esta técnica, siendo un claro ejemplo el compendio entre películas y juegos sobre el universo de FF VII, en donde encontramos **Before Crisis: Final Fantasy VII**, juego que nos situaba seis años antes de los acontecimientos del título serial y donde tomaríamos el papel de los Turcos, una de las bandas más importantes de Shinra.

Este título se dividió en varios capítulos, siendo el primer juego de la franquicia en estrenarse en dispositivos móviles, no saliendo de Japón.

A continuación y aprovechando el décimo aniversario del que es considerado uno de los mejores juegos de la saga, es que se estrena el exclusivo de PSP **Crisis Core: Final Fantasy VII**, que mezcla el rol y la acción, permitiéndonos adentrarnos más en la historia previa

de personajes como Zack, aparte de descubrir algunos hechos del pasado, como el por qué de la furia de Sephiroth.

Por último, otro que de igual forma bebió de esta entrega fue **Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus**, que a diferencia de los anteriores se sitúa con posterioridad a los acontecimientos y apuesta por la acción en tercera persona, donde controlaremos al enigmático Vincent Valentine. Ojo que ya se habla de un posible remake del título.

...Y LA CAÍDA

Pero no todo ha sido color de rosa, porque la franquicia ha tenido estrepitosas caídas, sobre todo en los últimos años y en el mercado de los dispositivos móviles, donde se pueden recordar basuras como el **Final Fantasy VII G Bike**, que adaptaba el minijuego de carre-


Dissidia Final Fantasy.


World of Final Fantasy.


Final Fantasy: Explorers.

ra de motos. Tras un año desde su estreno, donde no alcanzó a salir de Japón, el estudio decidió cerrar sus servidores por considerar que nunca logró la calidad esperada.

Aunque claro, la guinda de la torta es el espantoso **Final Fantasy: All The Bravest**, que si bien se anunció como el crossover definitivo, pasó por alto todo lo que hacía memorable la saga. Una vergüenza que sólo buscaba exprimir bolsillos de incautos con personajes spriteados típicos de la saga.

LO QUE VIENE

Ahora, mirando hacia el horizonte, la saga no se queda corta ya que fuera del esperado Final Fantasy XV y el remake de la séptima entrega, se han anunciado varios títulos ligados a la saga.

Y el primero es **Final Fantasy: Explorers**, un exclusivo de 3DS que se estrenó en Japón el 2014 y este mes cruza nuestro territorio, siendo un RPG multijugador que busca recuperar algunos elementos de la saga Crystal Chronicles. Así, se centrará más en la exploración de la isla Amostra, donde buscaremos legendarios cristales de poder.

A esto se suman vastas opciones de personalización de nuestro personaje y profesiones, además de poder invocar y capturar criaturas para que nos ayuden en nuestra aventura.

Pensando en la nueva generación de consolas, es en PS4 donde se han anunciado la mayoría de spin offs, ya que llegan **World of Final Fantasy**, pensada como una aventura para grandes y pequeños.

Este título busca regresar a las raíces que hicieron grande a la franquicia en NES y SNES, por lo que mantendrá los combates por turnos, pero incluirá nuevos elementos como la captura y crianza de criaturas como chocobos o moguris, además de jugar con la nostalgia al sumar personajes icónicos como Cloud, Tifa o Lightning, entre otros.

Por último, mención especial tiene **Dissidia Final Fantasy**, que si bien de momento es exclusivo en las recreativas japonesas, ya se anunció que llegara a PS4 de manos de Ninja Theory, quienes recuperando el estilo de esta sub saga que nació en PSP darán un paso más allá buscando dejar su propio sello, con un verdadero dream team de más de 50 personajes, entre héroes y villanos, provenientes de casi todos los juegos de la saga. Un éxito seguro.





Marvel's Avengers

OTRO AÑO DE LEGO

Ya es tradición que cada temporada veamos alguno que otro juego de la franquicia basados en sagas importantes y este año no será la excepción con Los Vengadores, que traen de regreso a los simpáticos bloques de plástico.

Felipe Jorquera Lastra
#LdeA20

Un nuevo año en el mundo de los videojuegos y, como no podía ser de otra forma, tenemos una importante licencia que se pasa al mundo de LEGO, Marvel´s Avengers, la popular saga de superhéroes de Marvel que ya tuvo una entrega con **LEGO Marvel Super Heroes**, la que reunía a una importante cantidad de personajes jugables entre héroes y villanos.

LEGO: Marvel's Avengers viene como una especie de secuela del anterior título y en estas páginas te contaremos todas las novedades que traerá esta nueva aventura protagonizada por los populares Vengadores.

Sólo para comenzar, les podemos contar que, en cuanto a su contenido y en relación a su anterior entrega, el juego cuenta con una cantidad aproximada de 150 personajes jugables y el mapeado donde se desarrollarán las aventuras será el doble de grande del que vimos en Marvel Super Heroes, que la verdad ya era bastante extenso.

Y, como es usual en la franquicia, tendremos a nuestra disposición un mundo totalmente abierto repleto de misiones por descubrir.

La historia se centrará en grandes películas del universo Marvel. Así, viviremos la historia de la primera película de Los Vengadores junto con la era de Ultrón, pero también tendremos algunas referencias a Iron Man 3, Capitán América: Soldado de Invierno, Thor: The Dark World e, incluso, algunos comics y series de televisión.

Así, por ejemplo, podremos ver algo de las exitosas series ligadas a Netflix, como son Jessica Jones y la exitosa Daredevil.

Serán quince las mi-







siones principales que tendremos dentro del juego, con las cuales recorreremos por la historia de las películas que antes mencionábamos.

Pero no será sólo eso, pues se ha prometido que además de estas etapas tendremos unas que se irán expandiendo para mostrar otras situaciones inéditas de lo más alocadas y con el humor que caracteriza a nlos chicos de **TT Games**, creadores de la franquicia.

Para qué vamos a andar con cuentos: **este es un juego hecho para niños**, pero eso no quita que TT Games esté tratando de crear un videojuego que disfruten tanto los más pequeños de la casa como los adultos, sobre todo los fan de Marvel.

Por este motivo, no será dificil encontrar en este nuevo título un sinfín de referencias de los personajes clásicos. Por ejemplo, Hulk contará con una versión de los años setenta o Iron Man tendrá a su disposición unos 14 trajes diferentes para poder ocupar durante nuestras aventuras. Por si esto fuera poco, **también tendremos al creador Stan Lee como personaje jugable**, el cual contará



con los poderes de todos los personajes.

Tendremos seis mapas diferentes para recorrer: la base de los agentes S.H.I.E.L.D, Asgard, Sudáfrica, la granja de Barton, Malibú (la mansión de Tony Stark) y la ciudad de Washington, además de un mapa central, Manhattan, que será realmente extenso, lleno de misiones y actividades en tiempo real.

Así, será común toparnos con un asalto a un banco, con peleas de robots gigantes y muchas actividades más.

También encontraremos los ya clásicos coleccionables repartidos por todo el mundo, misiones opcionales y algunas carreras.

Dentro de los personajes encontraremos a los más icónicos como Iron Man, Hulk, Thor, Capitán América, Daredevil, Ojo de Halcón y otros no tan conocidos de Marvel como Fin Fang Foom, Chica Gorila o Kurse.

En definitiva, todos los personajes que hemos visto en las películas, algunos comics o series estarán disponibles y lo mejor de todo es que cada uno de ellos contará con poderes propios.

En cuando a lo jugable, es un título que puede convertirse en algo repetitivo, como ya hemos visto en sus anteriores entregas, pero esto no significa que tengamos algunas cosas nuevas.

Por ejemplo, tendremos una serie de ataques combinados que, tras lograr varias combinaciones y rellenar una barra de energía, nos permitirán realizar un movimiento devastador.

Este elemento dota al título de un toque



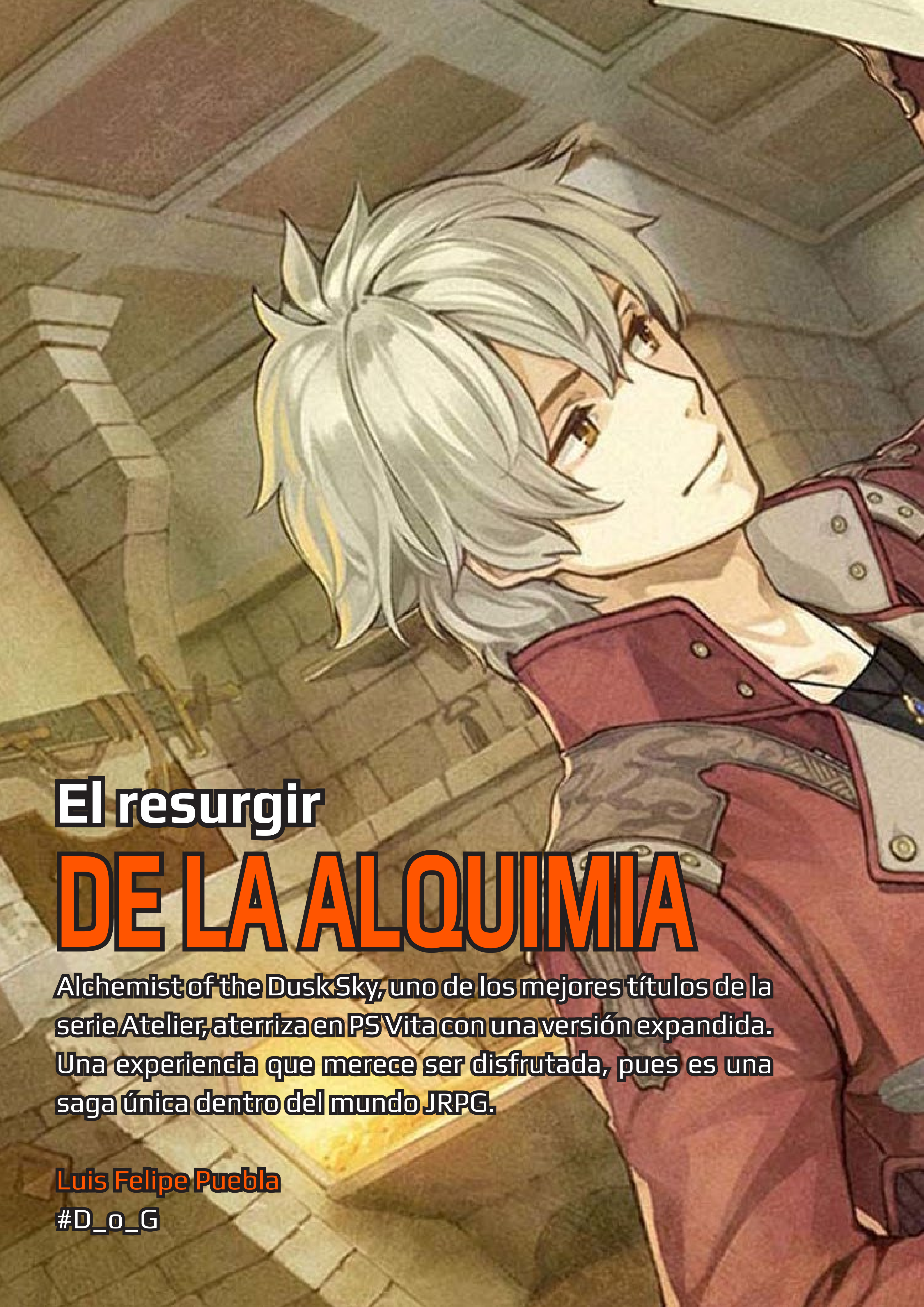
más complejo, ya que para realizar este ataque combinado tendremos que elegir a los personajes idóneos. Por ejemplo, Iron Man puede disparar su rayo al escudo del Capitán América, el cual lo reflectará haciendo mucho más daño a los enemigos.

Los modos que hemos visto en anteriores entregas estarán presentes, como el cooperativo, para que podamos disfrutar con un compañero, que pueda entrar y salir en cualquier momento. También tendremos los ya clásicos enfrentamientos con jefazos que nos supondrán un reto bastante entretenido.

Todo parece indicar que este será el videojuego definitivo de Marvel basado en sus superhéroes, tanto por su contenido como personajes. El juego no dejará casi ninguna plataforma fuera y se estrenará el 29 de enero para PC, Xbox One, 360, Wii U, 3DS y las tres consolas de PlayStation.





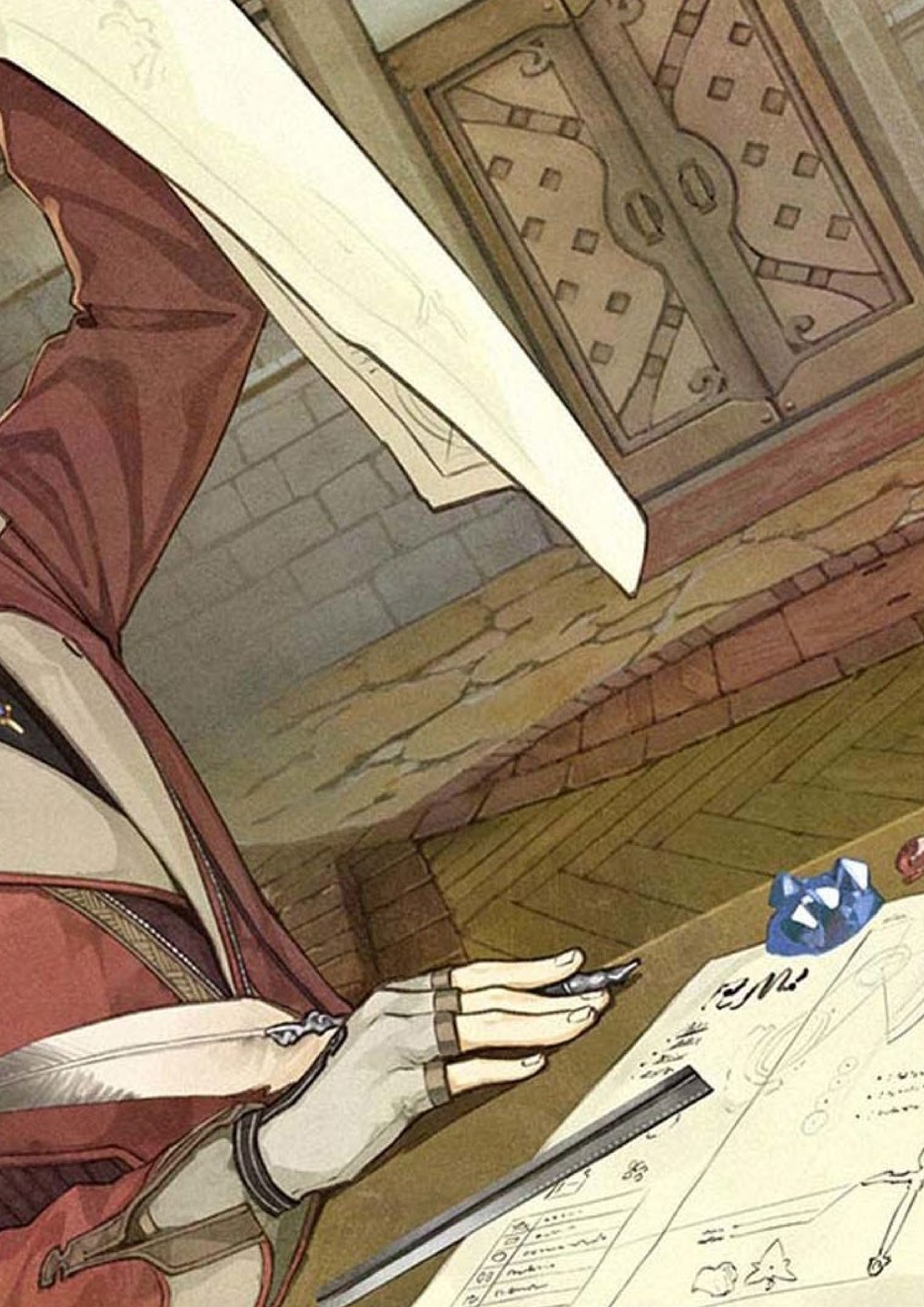


El resurgir

DE LA ALQUIMIA

Alchemist of the Dusk Sky, uno de los mejores títulos de la serie Atelier, aterriza en PS Vita con una versión expandida. Una experiencia que merece ser disfrutada, pues es una saga única dentro del mundo JRPG.

Luis Felipe Puebla
#D_o_G



Una vez más, los dueños de una PS Vita y fanáticos del rol japonés están de suerte, porque un "nuevo" exponente del genero llega a la consola este mes, con el lanzamiento de **Atelier Escha & Logy Plus: Alchemist of the Dusk Sky**.

Como se está haciendo habitual en la serie desde el lanzamiento de la trilogía de Arland, la portátil de Sony recibe la mejorada versión "Plus", a casi 2 años de la aparición del título original en PS3 en territorio americano en 2014.

Atelier Escha & Logy es la decimoquinta entrega de esta longeva saga creada por **GUST**, originaria de la PlayStation original (aunque sus primeros juegos localizados recién llegaron para PS2) y es el segundo juego que forma parte de la trilogía Dusk, secuela directa de **Atelier Ayesha: The Alchemist of Dusk**, el cual también tiene disponible su versión Plus localizada y que cierra su arco argumental con **Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea**, por el momento sólo disponible en inglés en su versión original para PS3 y con el lanzamiento de su versión Plus para PS Vita fijado para marzo de este año en Japón. Su localización por parte de Koei Tecmo es casi segura, aunque no en el corto plazo.

EL CIELO OSCURO

El argumento nos lleva una vez más a **Dusk Land**, un mundo que está llegando a su fin. Hacia el occidente de esta tierra existe una nación que ha prosperado a través del uso de la alquimia, donde sus habitantes usan todos sus esfuerzos y recursos existentes en la búsqueda de antigua tecnología perdida. Todo descubrimiento que se realiza es llevado a **Central City**, donde se concentra toda investigación alquímica, con la que pretenden detener el evento conocido como **Dusk End**, que acabará el mundo como se conoce.

La historia comienza en el pueblo de Corseit donde se lleva a cabo un proyecto de investigación relacionado con **The Unexplored Ruin**, una ruina que flota en el cielo y que, por ello, jamás ha sido explorada. Acá es donde se conocerán ambos protagonistas.

Logix "Logy" Fiscario es un joven alquimista que ha abandonado su antigua vida en Central City debido a cierto evento trágico del cual no le gusta hablar y que ha decidido viajar al pueblo para unirse al proyecto de investigación que allí se realiza. Por otra parte tenemos



a **Escha Malier**, una muchacha oriunda del mismo pueblo, muy servicial, dispuesta a ayudar a quienes la rodean. El mismo día ambos protagonistas serán asignados por el gobierno al mismo equipo de investigación, donde prometen hacer uso de todos sus conocimientos en pos de la nación.

POR PARTIDA DOBLE

Desde el lanzamiento de Atelier Rorona en PS3, la fórmula de la saga se ha visto casi inalterada en los títulos siguientes y en el caso de Atelier Escha & Logi, gran parte de sus mecánicas se mantienen. Sigue siendo un Atelier después de todo y es lo que a los fanáticos de la serie les gusta.

Sin embargo, tiene varias añadiduras que son dignas de mencionar y que por lejos han ayudado al título a sentirse mucho más fresco e innovador, sin alterar negativamente el núcleo del título.

Lo primero y que resaltará de inmediato es la existencia de **dos personajes principales**, pues deberás escoger al inicio de tu aventura si deseas jugar con Escha o Logy. La elección de uno u otro afectará en el desarrollo de eventos, de ciertas misiones y, claro, en ciertos finales que se pueden conseguir con un personaje y no con el otro (el juego original suma once finales).

Sin embargo, el desarrollo central de la historia se mantiene más bien inalterado independiente de la elección de personaje que realicemos. Veremos lo mismo, pero desde un diferente

punto de vista. Aún así, lo de tener dos personajes principales le agrega un buen replay value al juego para ver todo lo que tiene para ofrecer.

Otro núcleo que se mantiene sin alteración es el sistema de tiempo y entrega de misiones. En el juego se maneja un reloj interno y un calendario, donde (casi) absolutamente todas las acciones que realicemos consumen nuestro tiempo. Salir de la ciudad, recolectar materiales, luchar contra monstruos, crear ítems... todo consume más o menos horas del día.

Esto hace que debamos planificar muy bien qué hacer y dar prioridades a algunas cosas por sobre otras, ya que además tendremos un objetivo fijo que nos encargaran desde el **Departamento de Investigación** y que deberemos cumplir antes de una fecha específica. Si se falla en cumplir el encargo a tiempo, el juego se acaba.

Atelier no sería Atelier si no es por su componente de creación de objetos. Tanto Escha como Logy tienen conocimientos de alquimia, aunque el fuerte de ella es la creación de ítems mientras que él se enfoca más en las armas y armaduras. Sin embargo, la elección de personaje principal no afecta en qué objetos puedes crear en el juego o no.

Para sintetizar objetos debes recolectar o comprar los materiales. Algunos ítems piden un material en específico mientras otros dan la opción de pedir un tipo de mate-



rial que puedes reemplazar entre varios. La calidad, el tipo o nivel del material usado hará la diferencia al crear un objeto.

Donde sí habrá cambios y bastante agradables es en el sistema de batalla. Cuando debes explorar fuera del pueblo, habrá monstruos por derrotar. Acá nos encontramos con un RPG por turnos, pero deberemos formar un grupo de seis personajes en vez de tres. De los seis, tres quedarán en la línea de ataque participando activamente en la batalla, mientras que los otros estarán atrás actuando como soporte. Puedes, sin embargo, cambiar a los personajes atacantes y de soporte en cualquier momento de la batalla, agregando agilidad y estrategia en las batallas. Un pequeño cambio, pero muy divertido y que se agradece bastante.

MÁS CONTENIDO

El port de PS Vita no tiene incluido el "Plus" en su nombre porque luzca bonito. Además de pequeños ajustes, cuenta con todos los DLC de pago que se encontraban en PS3. Además, incluye nuevos eventos inspirados en la serie de animación **Atelier Escha & Logy: Tasogare no Sora no Renkinjutsuhi** transmitida en Japón por el 20° aniversario de GUST. Estos se centran en la relación entre Escha y Logy, que incluye "una dulce historia secreta" que no aparece en el juego original.

Otro de los extras es la inclusión (por petición popular) como personaje jugable de **Nio Altugle**, hermana menor de **Ayesha Altugle**, quien en el anterior juego tenía un rol muy pequeño.

SÓLO DIGITAL

Para cualquier fanático de la saga, Atelier Escha & Logy Plus es una fantástica adición a su biblioteca. No por nada el original es, junto a **Atelier Marie: The Alchemist of Salburg**, el Atelier que mayor puntuación ha alcanzado en la revista Famitsu con un 36/40, además de ser el primero en alcanzar una nota individual de 10 en la misma afamada publicación nipona.

Si no has jugado el original, esta versión mejorada sólo trae extras que lo hacen más llamativo, aunque en lo personal siento que estos lanzamientos Plus "devalúan" a la larga comprar y jugar los originales si un par de años más tarde veremos el mismo juego con material extra.

El juego es publicado en América por **Koei Tecmo** solo en formato digital y lo podrás comprar en PSN Network desde este martes 19 de enero.

